Вески

Каждый представитель гордой и могущественной расы весков постоянно ищет шанс проявить себя в бою и других формах соревнований. Иногда веск может довести собственное тело до невообразимых показателей, чтобы добиться успеха. В других случаях адаптация и умения - единственные надежды веска на выживание в ужасных условиях или незнакомой среде. У Весков долгая история и множество легенд, которые рассказывают истории о том, как у Весков появились некоторые из их особенностей.

Альтернативные расовые модификаторы

У некоторых весков есть уникальные родословные, которые могут быть результатом жутких манипуляций или адаптации к недавно завоеванной среде. У этих весков есть уникальные модификаторы характеристик вместо тех, которые описаны в основной книге правил.

Низкая гравитация

Несколько групп весков адаптировались к жизни в условиях низкой гравитации на протяжении многих поколений. Ловкость движений и сообразительность естественны для этих весков, хотя им не хватает типичной для весков силы. Модификаторы таких весков: +2 к ловкости, +2 к интеллекту и –2 к силе.

Ядовитые мысли

В редких случаях веск может родиться с потомственной особенностью "ядовитых мыслей". Легенда гласит, что обитавшие в пещерах Веск-Прайм змеелюди изменили некоторых древних весков в ходе жутких ритуалов. Такой феномен стали называть «ядовитыми мыслями». Эти вески более хрупкие, чем обычный веск, также они обладают могущественными личностями и силой воли. Изменения модификаторов весков "ядовитой мысли": +2 Мудрости, +2 Харизмы и -2 Телосложения.

Кровь войны

Некоторые родословные весков известны своими жестокими воинами, благодаря особенному генетическому строению, включая утолщённые мышцы, более длинные костные шипы и большой гребень, идущий вдоль позвоночника. Они также более агрессивны, и склонны разрешать все конфликты силой, что точно не внушает к ним доверия. Модификаторы весков крови войны: +2 к силе, +2 к ловкости и –2 к харизме.

Альтернативные расовые особенности

Адаптация Весков варьируется от индивида к индивиду, многие вески тренируют свое тело с самого раннего возраста, чтобы добиться выдающихся результатов. Другие вески рождаются с необычными физическими чертами, которые предполагают какое-то генетическое отклонение. Следующие альтернативные расовые особенности представляют некоторые из этих черт.

Большой объём лёгких

Некоторые вески обладают необычайной емкостью легких. Они могут начать карьеру, работая на объектах или судах, расположенных под водой или в космосе. Вески с этой расовой особенностью могут задерживать дыхание на время, в 10 раз превышающее обычное (Основная книга правил стр. 404), и они могут начать задерживать дыхание в качестве чисто защитной реакции всякий раз, когда погружаются под воду, входят в вакуум, начинают задыхаться или вдыхают вещества, которые им кажутся опасными. Это заменяет расовую особенность "знание брони".

Наблюдательный

Некоторые вески учатся следить за своим окружением и другими существами в поисках признаков опасности. Веск с этой расовой особенностью выбирает Внимание или Проницательность. Они получают бонус +3 к проверкам с выбранным навыком. После того, как этот выбор сделан, его нельзя будет изменить. Это заменяет особенность "бесстрашный".

Цепкий хвост

Иногда веск рождается с более тонким и гибким хвостом, чем у других. Хотя и не очень распространенные, но есть особые методики, чтобы изменить строение своего хвоста в течение многих лет усердных тренировок. У Весков с этой расовой особенностью есть хвост, который так же эффективен, как полноценная рука при манипулировании объектами, позволяя им использовать и держать предметы и оружие как будто в трёх руках. Это не увеличивает количество ударов, которые они могут совершить во время одной атаки. Это заменяет особенность "Естественное оружие".

Яд весков

Хотя большинство весков не ядовиты, у некоторых есть мешочки с ядом и удлиненные зубы, принадлежащие подвиду весков, который почти вымер, возможно, он связан со змеелюдями Веск-Прайм. Другие теории предполагают, что эти особенности относятся к временам, когда древняя империя весков модифицировала своих воинов с помощью магии или технологий, для получения ядовитых желез. Веск с этой расовой особенностью может наносить колющий или дробящий урон своими безоружными ударами. Когда веск совершает успешный безоружный удар, наносящий колющий урон, и цель получает урон от атаки, веск в качестве ответного действия может подвергнуть цель воздействию яда (см. далее). После того, как веск использовал свой яд, он может сделать это снова только после 10-минутного отдыха, для восстановления ПЖ. Веск невосприимчив к действию собственного яда. Это заменяет особенности "Знание брони" и "Бесстрашный", а также дополняет "Естественное оружие".

Яд веска

Тип: яд (ранение); Испытание: Стойкости (СЛ=10+половина уровня веска+модификатор выносливости веска).
Трек: Ловкость (особый); Скрытый период: 1 раунд; Частота: 1 в раунд, до 6 раундов;
Эффект: трек прогрессии Здоров - Заторможен - Скован - Ошеломлён; стадия "Ошеломлён" - конечная.
Лечение: 1 испытание; все эффекты заканчиваются спустя час после лечения.

Опции для классов

Следующая опция для класса Солдата является результатом стремления весков сосредоточиться на собственной силе, как средстве достижения чести и социального статуса. Любой персонаж, отвечающий требованиям, может выбрать эту опцию.

Боевой стиль: Военачальник

Стиль боя Военачальника фокусируется на адаптации ваших естественных преимуществ к новым опасностям и ситуациям по мере их возникновения. Предвидя определенные угрозы или корректируя тактику в середине боя для борьбы с конкретными противниками, вы можете обеспечить свое выживание и получить преимущество. Следующий боевой стиль солдата является адаптацией этой техники. Чтобы принять этот боевой стиль, вы должны обладать расовыми особенностями "Знание брони" и "Естественное оружие".

Повышенная устойчивость (Экс) 1 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете получить себе СУ 1/- на количество раундов, равное вашему модификатору Силы или Выносливости (в зависимости от того, что больше; минимум 1 раунд). После того, как вы использовали эту способность, вы можете использовать ее снова только после 10-минутного отдыха, для восстановления ПЖ. Это СУ увеличивается до СУ 2/- на 5-м уровне, СУ 3/- на 9-м уровне, СУ 4/- на 13-м уровне и СУ 5/- на 17-м уровне. Если у вас уже есть СУ из любых других источников, СУ, который вы получаете от этой способности, увеличивается на 1. Каждый раз, когда вы атакованы, пока эта способность активна, вы можете использовать либо этот СУ, либо СУ, полученный из другого источника.

Инстинктивный удар (Экс) 5 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете изучить цель, чтобы обнаружить уязвимости, которые сделают ваши рукопашные атаки более эффективными. Вы получаете бонус +1 к следующему броску атаки в ближнем бою по этой цели до конца вашего следующего хода. Вы можете изучать только одну цель за раз, и если вы используете эту способность, чтобы получить бонус против нового врага, любой предыдущий бонус будет потерян. После того, как вы совершили атаку против существа с этим бонусом, вы не можете снова использовать инстинктивный удар против этого врага в течение 24 часов.

Энергетическое сопротивление (Экс) 9 уровень

Когда вы получаете энергетический урон, вы можете потратить 1 ПР в качестве ответного действия, чтобы получить сопротивление 10 против этого типа энергетического урона (включая против только что полученного урона) на 1 минуту. Если вы получили урон от нескольких типов энергетического урона как часть одной и той же атаки или эффекта, вы выбираете тот, против которого вы получите сопротивление. Вы можете иметь сопротивление только к одному типу энергии от энергетического сопротивления за раз. Если вы используете эту способность для получения сопротивления к новому типу урона, любое предыдущее сопротивление, полученное от этой способности, теряется.

Готовность к засаде (Экс) 13 уровень

Вы можете действовать в предбоевом раунде

Укрепление защиты (Экс) 17 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете удвоить СУ, которое вы получаете от Повышенной устойчивости, и Сопротивление, которое вы получаете от Энергетического сопротивления, до начала вашего следующего хода.